
PlayStation
TM
PROJECT
BREAKDOWN
GHOSTS
CHAOS
GENESIS



お問い合わせ
(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント
インフォメーションセンター TEL 03-3475-7444

ゲームの内容や裏技などに関するご質問には
お答えできません。あらかじめご了承ください。

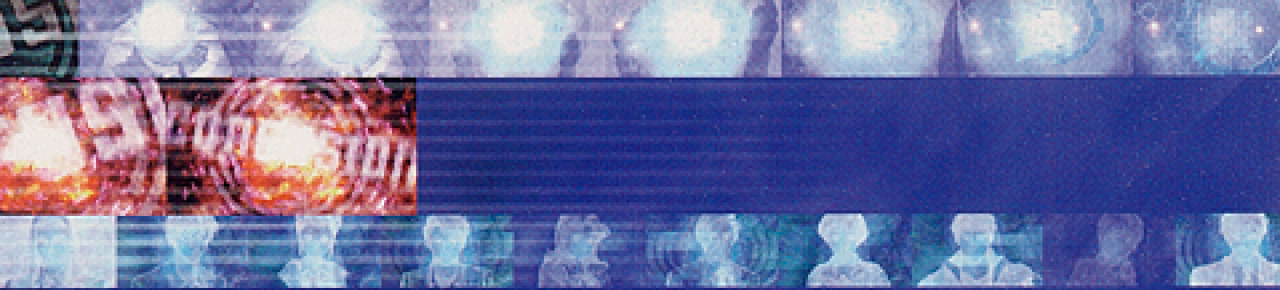
For Japan Only

プレイヤー 1人

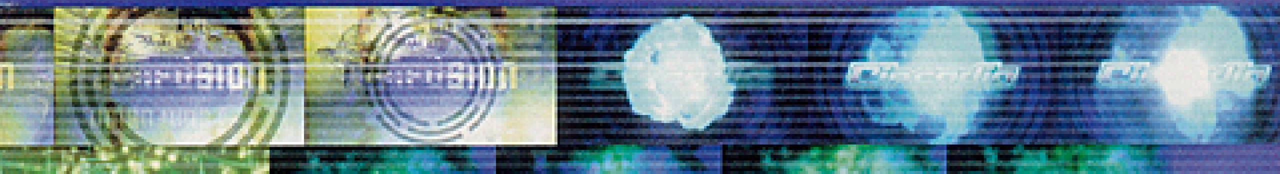
メモリーカード 1ブロック

アナログコントローラ 対応

SCPS 10077~8



contents



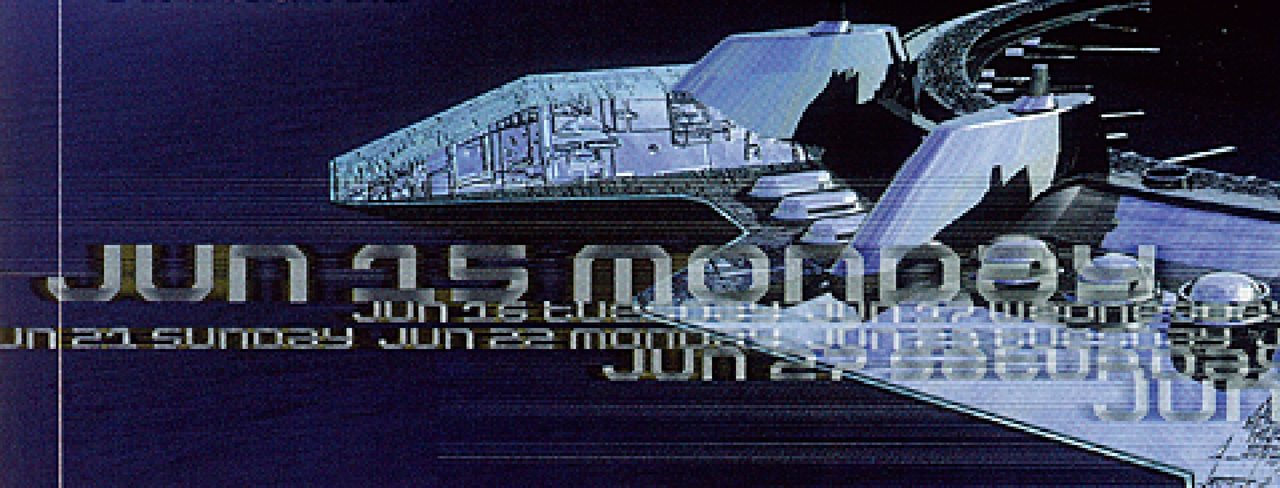
PROLOGUE

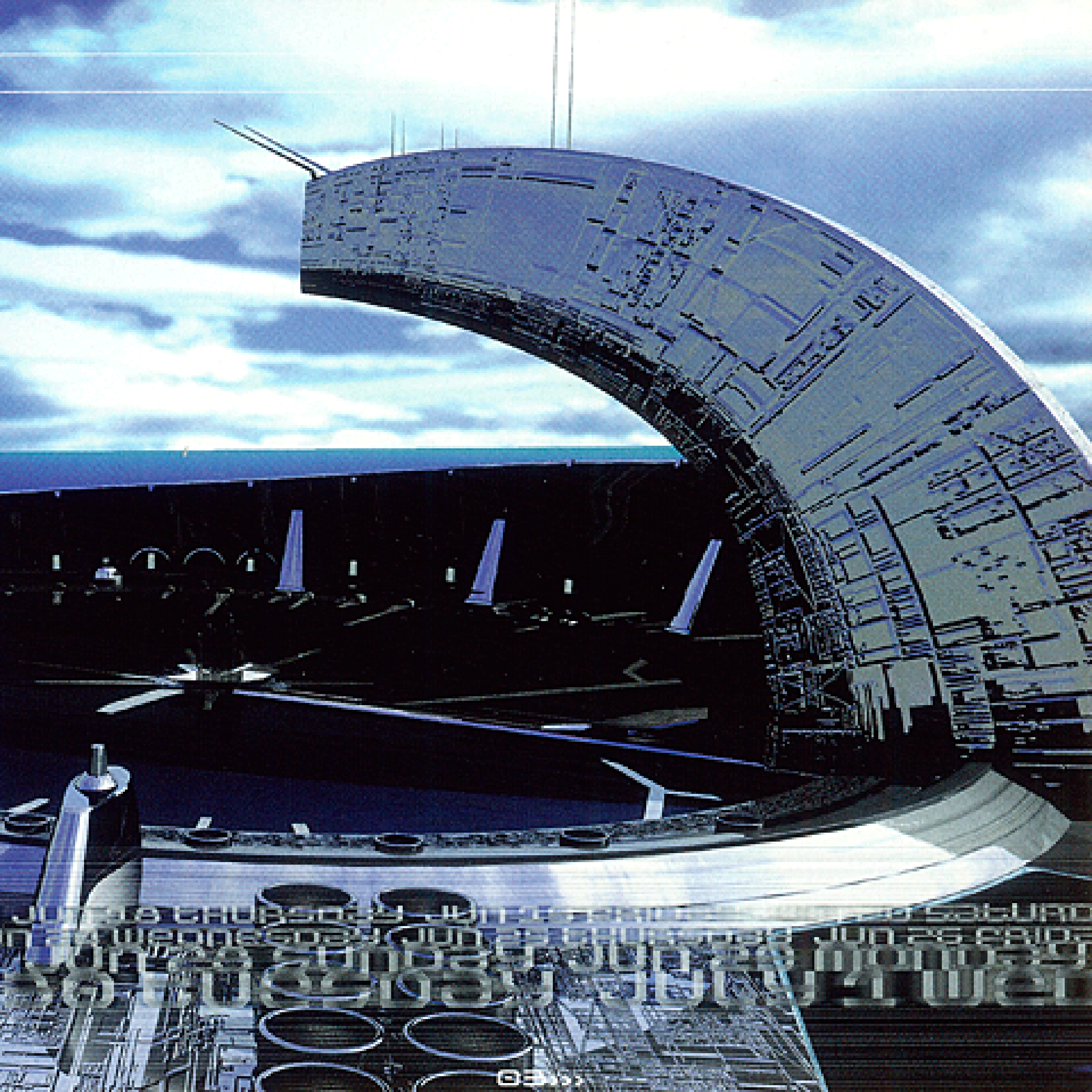
ごく普通の高校生、片山弘樹は、育ての親である叔父、片山茂の仕事の都合で、海中都市ブルージェネシスへ引っ越してきた。
そのころブルージェネシスには、幽霊がでる、「ナイトメア」と呼ばれるモンスターに襲われた、といった冗談めいた噂が流れていた。そして、弘樹もまた、ブルージェネシスに到着した直後から、なんとなく普通ではない気配を感じていた。

引っ越し当夜、弘樹の前に「ナビ」と名乗る正体不明の生き物が姿をあらわした。ナビと共生することによって、弘樹は超能力者として覚醒、ブルージェネシス内を徘徊するナイトメアと戦う能力を身につけた。

ナビによれば、弘樹たちが暮らす物質界には大異変が起こりつつあり、それを防がなければ世界が崩壊、消滅してしまうという。世界の崩壊を防ぐには、超能力者が力を合わせて意識界（＝サーカディア）からの敵と戦わなければならない。

ナビの指示のもと、弘樹は超能力を覚醒させた仲間を探しはじめた。





BLUE GENESIS ブルージェネシス



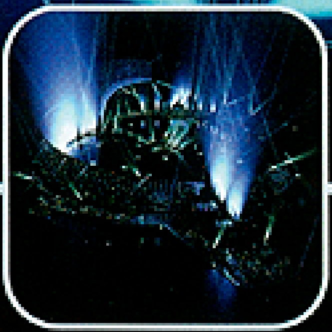
INFORMATION
The whole of BLUE GENESIS

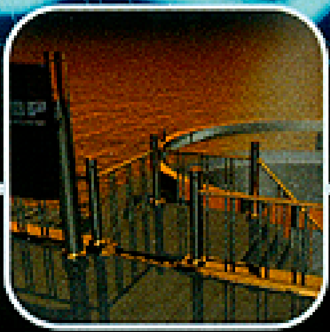
- 1st SECTION
  - Business Area
- 2nd SECTION
  - Education Area
- 3rd SECTION
  - Reside Area
- 4th SECTION
  - Science Agency
- 5th SECTION
  - Motive Area

竣　工	20XX年
総面積	約28,000ha
総人口	約180,000人



海中に建造された巨大立体構造都市。海上に見えている部分は都市容積の10%ほどで、大半は海に沈んでいる。
当初は科学庁の研究施設として建造され、各分野の優秀な科学者が集められていた。20年前から、政府の計画都市として一般住民が生活しはじめたが、「施設」から「都市」となった現在も科学庁が自治権を保持している。







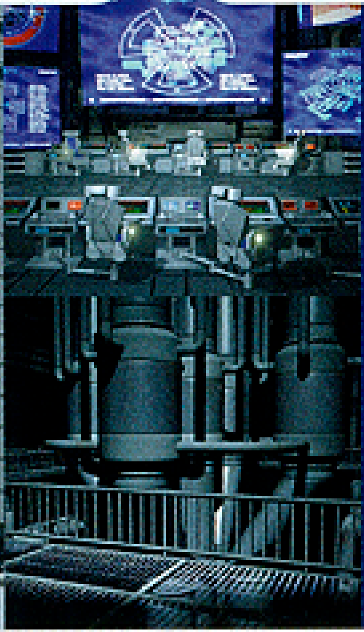








第1階層	商業エリア
第2階層	学校エリア
第3階層	居住エリア
第4階層	科学庁 研究施設
第5階層	科学庁 動力炉※



内部は5階層からなる立体構造で、階層間は平均100メートル。第1～3階層の天井部分には、30分ごとに変化する空の映像が投影されている。
温度、湿度、酸素濃度、天候などが都市環境システムによって管理され、外界以上ともいえる快適な生活空間が提供されている。

※動力炉

科学庁がブルージェネシスのために開発した「リバースエナジー・リアクター」で生産されている「リバースエナジー」を利用して、都市全体にエネルギーを供給している。
人体にも環境にも完全に無害で、安価に大量生産できるリバースエナジーは「夢の新エネルギー」といわれている。

CIRCADIA

サーカディア







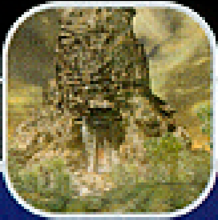




サーカディア

大量のエーテルが渦巻いている精神の世界。通常の精神体では、吸収されてしまうほどエーテル濃度が高い。サーカディアの塔は、人間の意識（＝イデア）の集合体である。
弘樹には、巨大な塔のように見えているが、本来は物質ではないため、特定の形状を持つものではない。

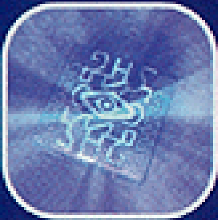
IDEA





イデア





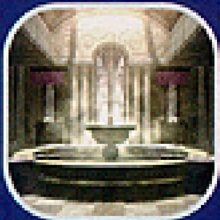


エーテル

意識界から供給される、宇宙を構成するエネルギー。
物質界に存在するものも、すべてエーテルが具象化したものである。覚醒した人間は、エーテルを自由に具象化させる力を使えるようになる。







イデア

個々の人間の意識そのもののこと。それぞれの人間の意識がエーテルを具象化させて作ったものが「イデアの形」として見えている。
イデアもまた、意識界からエーテルの供給を受けている。





ゲームの目的

ゲームの目的

このゲームの目的は、プレイヤーが「片山弘樹」となって、覚醒した仲間たちとともにナイトメアと戦い、物質界の危機を救うことです。

ゲームには、主人公である片山弘樹以外に、仲間になる可能性のある超能力者が14人登場します。仲間にできるのは最大7人までで、仲間にならなかったキャラクターは「敵」となることがあります。

仲間にするためには、まず会って、会話をしなければなりません。会話の流れによって「友好値」が上下します。一定以上の友好値があると、そのキャラクターが仲間になります。友好値は表示されないので、相手の反応を見ながら仲良くなっていきましょう。

現在の仲間は「システム画面」の「status」で確認できます(→P.22)。仲間になっても、友好値が低いと主人公から離れていったり敵になってしまうことがあります。大切な仲間を失わないためには、何度も会って会話をすることが重要です。



ゲームの始めかた

メインメニュー

PlayStationにDISC 1をセットして起動すると、オープニングムービーが流れます。ムービーが終了するか、ムービー中にSTARTボタンを押すと「メインメニュー」が表示されます。
方向キーでメニューを選んで、◎ボタンで決定してください。



new game

新しくゲームを始めます。

continue

メモリーカードにセーブしてあるデータを読み込んで、続きからプレイします。
詳しくは、25ページの「save/load」を参照してください。

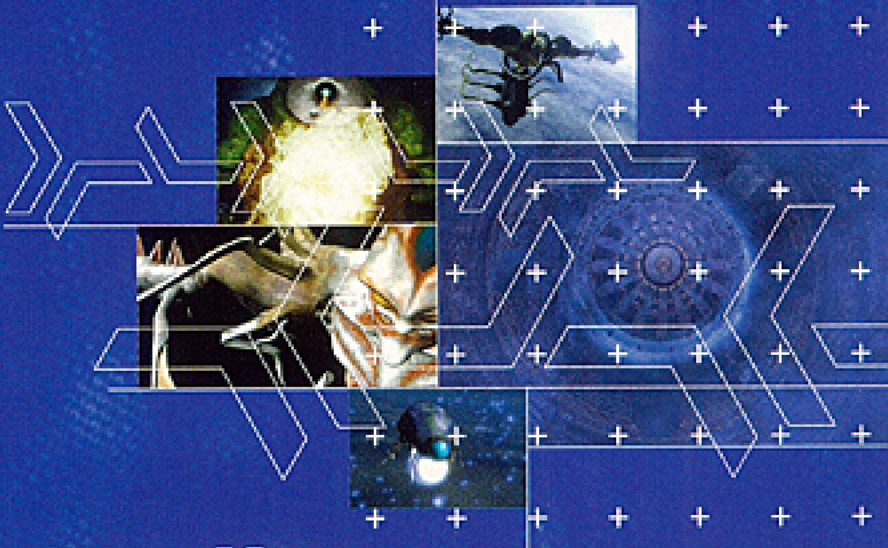
option

ゲームに関する設定のほか、ムービーやミニゲームを楽しむことができます。
詳しくは、26ページの「option/config」を参照してください。



ディスク交換

このゲームはDISC 2枚組です。ゲーム中にDISCを入れ換える必要があります。
ゲーム中にDISC交換画面が表示されたら、画面の指示にしたがってDISCを入れ換えてください。



操作方法



アナログコントローラ
(DUAL SHOCK)



コントローラ

操作方法（normal）

1. 方向キー・左スティック（アナログコントローラ）→項目選択・カーソル移動
2. STARTボタン→ムービーキャンセル
3. R2ボタン→バトル中のヘルプメッセージON/OFF
4. R2ボタン+△ボタン→メッセージ高速早送り
5. ◎ボタン→決定・メッセージ送り
6. ⊗ボタン→キャンセル・音声キャンセル・ページ送り
7. ◎ボタン→システム画面呼び出し（フリームーブモード基本画面のみ）・メッセージ早送り

---

8. アナログモードスイッチ→アナログコントローラの左スティックを利用する場合、アナログモードスイッチを押して、LEDを赤く点灯させてください。

操作方法（one hand）

「config」画面で「controller」を「one hand」に設定すると、
・L1 ボタンに◎ボタンの操作が、
・L2ボタンに⊗ボタンの操作が、
それぞれ割り振られます。

・L2+R2+START+SELECTボタンでソフトウェアリセットができます。

・アナログコントローラ（DUAL SHOCK）の振動on/offは、「option」の「config - vibration」で設定します。
詳しくは、26ページの「option/config」を参照してください。

・操作方法の「normal」と「one hand」は、「option」の「config - controller」で変更できます。
詳しくは、26ページの「option/config」を参照してください。

ゲーム

時間

このゲームには時間の概念があります。主人公が行動を起こすごとにゲーム内の時間が経過します。

モード

ゲーム中には3種類のモードがあり、それぞれのモードを行き来しながらゲームが進行します。





アドベンチャーモード

アドベンチャーモードでは、キャラクターたちと会話をすることができます。会話の内容や主人公の行動を決める選択肢がでることもあります。
詳しくは16ページの「アドベンチャーモード」を参照してください。



フリームーブモード

フリームーブモードでは、ブルージェネシスのマップが表示され、マップ内を自由に移動することができます。
詳しくは18ページの「フリームーブモード」を参照してください。



バトルモード

アドベンチャーモードやフリームーブモードで戦闘になると、バトルモードになります。アドベンチャーモード中はいっしょに行動していたキャラクターが、フリームーブモード中は仲間キャラクターが、それぞれ戦闘に参加することがあります。
詳しくは20ページの「バトルモード」を参照してください。

アドベンチャーモード

基本画面



日付と曜日
現在の日付と曜日です。

時間
現在の時間です。

PPゲージ
主人公のPP（精神値）です。

キャラクター
現在、話をしているキャラクターの顔が表示されます。

メッセージウインドウ
会話や主人公の考えていることなど、各種メッセージが表示されます。



選択画面

アドベンチャーモード中に、会話の内容や主人公の行動を決める選択肢がでることがあります。方向キーで選択肢を選んで、◎ボタンで決定してください。



サーチ画面

画面内を調べるときや入る扉を選択する場合には、サーチカーソルが表示されます。カーソルが反応する対象を選んで◎ボタンを押してください。



イデア画面

ほかのキャラクターのイデア内に侵入すると、画面右上の時間とPPゲージが「イデアPPゲージ」に変化します。他人のイデア内にいる間は、PPが少しずつ減っていくので、PPが0になる前に目的を達成してください。

フリームーブモード

基本画面



日付と曜日
現在の日付と曜日です。

時間
現在の時間です。

PPゲージ
主人公のPP（精神値）です。

ナイトメア
カーソルに触れると戦闘になります（→P.20）。

カーソル
方向キーで動かすことができます。◎ボタンを押すとカーソル位置に移動します。

名前
その場所にいるキャラクターの名前です。不明な場合は「???」と表示されます。

ナビウインドウ
ナビによるカーソル位置の説明が表示されます。





インフォメーションウインドウ

カーソル位置の説明が表示されます。

立ち入り許可

立ち入りを許されているかどうかが表示されます。立ち入り禁止の場所には移動できません。



ビュー

カーソル位置の風景が表示されます。

階層インフォメーション

ブルージェネシスの第2階層にいることを示します。

同じキャラクターでも、出会う場所や日時、それまでのプレイ経過によって、異なるイベントが発生します。

バトルモード

バトルについて

アドベンチャーモードのイベントや、フリームーブモードでのナイトメアとの接触によってバトルモードになります。アドベンチャーモード中はいっしょに行動していたキャラクターが、フリームーブモード中は仲間キャラクターが、それぞれ戦闘に参加することがあります。
戦闘に参加しているキャラクターそれぞれのコマンドを選択して、バトルをおこないます。敵味方問わず、PP(精神値)を利用して攻撃や回復などの技をだし、攻撃を受けるとPPが減少します。PPが0になると戦闘不能になります。強力な技ほど消費PPが大きくなります。
すべての敵を戦闘不能にすると、戦闘勝利となりゲームを進めることができます。



基本画面



敵ステータス

現在戦闘している敵のグラフィックとPPゲージです。

ステータス

現在コマンドを入力できるキャラクターの顔グラフィックと名前、PPゲージです。

ヘルプメッセージ

コマンドの内容などが表示されます。R2ボタンでON/OFFすることができます。

コマンド

ステータスが表示されているキャラクターの行動を決めるコマンドです。一度にひとつのコマンドのみ選択できます。

attack	攻撃技を選択します。技の右に表示されているPPを消費します。
assist	防御、回復などの補助系の技を選択します。技の右に表示されているPPを消費します。
GUARD	敵の攻撃をガードします。
CHARGE	自分のPPを少し回復します。
escape	フリームーブモードの戦闘から逃げます。一定の確率で失敗することもあります。 アドベンチャーモードの戦闘からは逃げることができません。

システム画面

システム画面

フリームーブモードの基本画面や1日の終了時に□ボタンを押すと「システム画面」が表示されます。「システム画面」では、仲間のキャラクターのステータス確認やデータセーブ、ゲームの設定変更をおこなうことができます。
ゲームに戻るには「システム画面」で✕ボタンを押してください。







status

主人公と仲間キャラクターのステータスを確認できます。
キャラクターを選択して◎ボタンを押すと「ステータス画面」になります。各ステータスの意味は以下の通りです。



AGE	年齢	ASSIST	補助能力
BIRTHDAY	誕生日	SPEED	スピード
ATTACK	攻撃力	SKILL	習得している技
DEFENSE	守備力		

「ステータス画面」で◎ボタンを押すと、ヘルプカーソルが表示されます。カーソルを技の名前にあわせると、説明が表示されます。
「ステータス画面」では、方向キー左右で表示するキャラクターを選択できます。

save

現在までのゲームデータをメモリーカードにセーブすることができます。
詳しくは、25ページの「save/load」を参照してください。

config

ゲームに関する設定を変更することができます。
詳しくは、26ページの「option/config」を参照してください。

仲間キャラクター

主人公と仲間キャラクターの顔グラフィックや名前、PPゲージの現在値、PPゲージの最大値が表示されています。

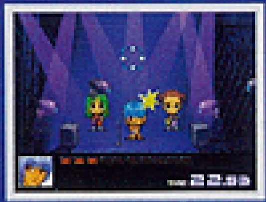
ミニゲーム

ミニゲーム

ゲーム中にイベントが発生し、ミニゲームをプレイできることがあります。操作方法は、ミニゲームの前に表示される画面の説明を参照してください。ミニゲームの結果によって、イベントのメッセージが変化します。本編をクリア後は、「option」でミニゲームのみを楽しむことができます(→P.26)。







save/load

save



「システム画面」で「save」を選択すると、現在までのゲームデータをメモリーカードにセーブすることができます。セーブするメモリーカードを選択して◎ボタンを押すと、1から3までの「ファイル」が表示されます。セーブしたいファイルを選択して◎ボタンを押してください。すでにデータがあるファイルにセーブすると、上書きされるので注意してください。

LOAD



「メインメニュー」で「continue」を選択すると、ゲームデータをメモリーカードからロードすることができます。ロードするメモリーカードを選択して◎ボタンを押すと、1から3までの「ファイル」が表示されます。ロードしたいファイルを選択して◎ボタンを押してください。

ゲームデータは、ファイル数にかかわらずメモリーカードを1ブロック消費します。
セーブやロードを実行中は、メモリーカードを抜き差ししないでください。

option/config

option

「option」では、ゲームに関する設定のほか、ムービーやミニゲームを楽しむことができます。また「システム画面」で「config」を選択すると、「option」の「config」が表示されます（→P.22）。



config	ゲームに関する設定をおこないます（下記参照）。
movie view	DISC 1とDISC 2それぞれに対応したムービーを鑑賞することができます。
data view （DISC 2のみ）	ゲームの設定資料のグラフィックを見ることができます。
rejected visual （DISC 2のみ）	ゲーム本編では使われなかった没グラフィックを見ることができます。
sub game	ゲーム中のミニゲームで遊ぶことができます。

以上のメニューを選択するためには、ゲームクリア後にセーブできるシステムデータが保存されているメモリーカードが必要です。システムデータを「system load」からロードしてください。

システムデータには、ゲームをクリアするたびにクリア情報が追加されていきます。異なった状況で何度もクリアすることによって、見ることのできるムービーやミニゲームが増えていきます。

system load	メモリーカードにセーブされているデータから、クリア状況などをロードします。 ゲームクリア後にセーブしたデータがあるメモリーカードからロードすると、ムービーやミニゲームを楽しむことができるようになります。

config



sound	BGMの出力を設定します。
controller	操作方法を設定します（→P.12）。
vibration	アナログコントローラ（DUAL SHOCK）の振動を設定します。
time	時間の表示方法を設定します。
protect	アドベンチャーモードの選択画面開始時の誤入力を防ぐ機能を設定します。

character

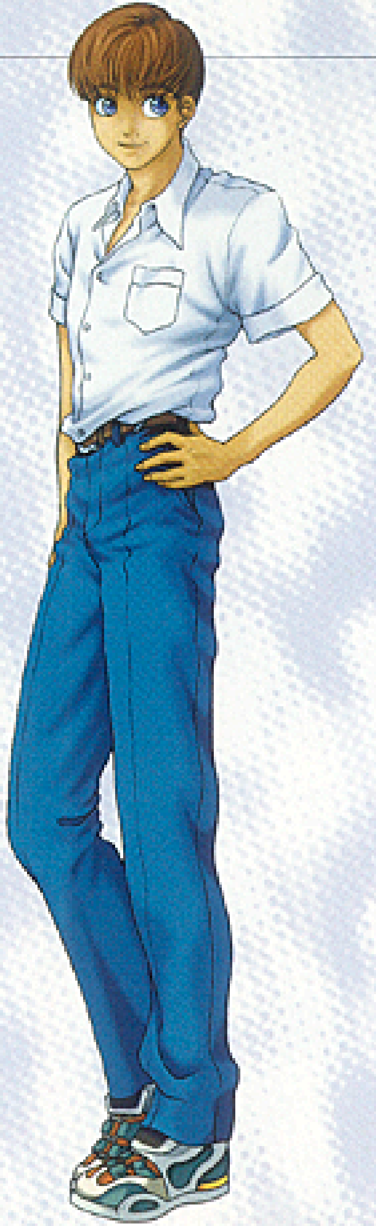


HIROKI
katayama

片山 弘樹

かたやま ひろき
CV:檜山 修之
普通科2年
16歳 3月28日生まれ

子供のころに両親を失い、
唯一の肉親である叔父・茂に育てられた。
叔父の仕事の都合で、転校を繰り返している。
このゲームの主人公。



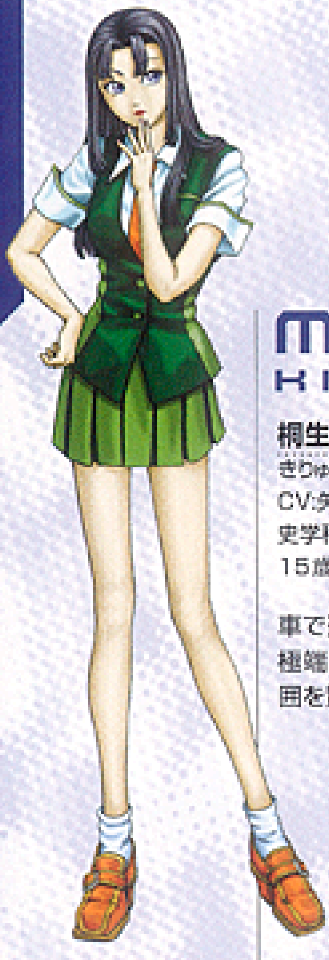


navi

ナビ

CV:高山 みなみ
高次元意識体
年齢不詳

物質界を救うためにやってきた意識体。
弘樹と共生関係を結んでいる。
もともと人間だったが、そのころの記憶は失ったまま。
弘樹のよき理解者であり、よきパートナーである。



MIYUKI KIRYUIN

桐生院 深雪

きりゅういん みゆき

CV:矢島 晶子

史学科1年

15歳 7月16日生まれ

車で通学するお嬢さま。
極端に世間知らずで、周
囲を驚かせる言動も多い。



MAMORU OTSUKA

大塚 守

おおつか まもる

CV:緑川 光

物理学科2年

16歳 10月11日生まれ

物理学科の実験チームリーダー。
親切でやさしい人柄のため、
学内でも慕われる存在。



SAYAKA INUI

乾 沙夜香

いぬい さやか
CV:藤生 真沙子
英語教師
24歳 11月3日生まれ

弘樹が転入した普通科2年Bクラスの担任教師。不器用で強情な性格だが、根は寂しがりや。



YUMI ASAKURA

朝倉 優美

あさくら ゆみ
CV:白鳥 由里
普通科2年
16歳 9月13日生まれ

弘樹が引っ越したマンションの一階上に住んでいる。
男所帯の片山家に、ときどき夕飯の差し入れを持ってきてくれる。



RYOUTA HOSAKA

保坂 良太

ほさか りょうた
CV:田中 真弓
初等部5年
10歳 7月26日生まれ

優美のことが好きで、ボディガードを自称している。
自分が正義のヒーローだと信じているため、弘樹にはライバル心を燃やしている。

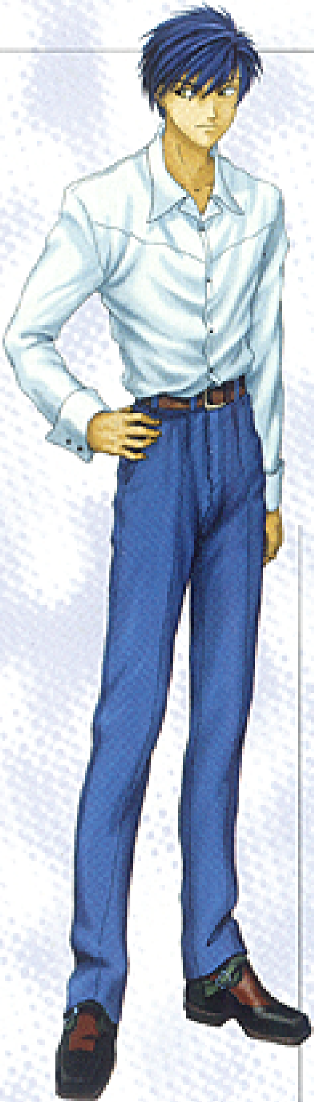


MAI YAZAWA

矢沢 麻衣

やざわ まい
CV:長沢 美樹
スポーツ科1年
15歳 3月25日生まれ

明るく元気な少女。
スポーツ科で高飛び込みの練習をしている。
友達思いで、礼儀正しい、律義な性格。



HIJIRI KAGEMORI

影守 聖

かげもり ひじり
CV:三木 眞一郎
医学科3年
17歳 1月28日生まれ

高校生にして脳神経外科医である天才少年。冷酷な毒舌家で、敵も多い。
人間の「意識」に興味があり、研究を続けている。

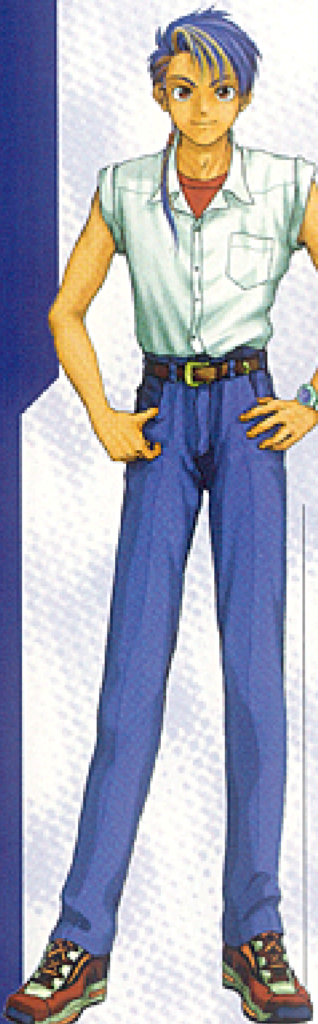


MIMI KISARAGI

如月 美海

きさらぎ みみ
CV:紗 ゆり
初等部6年
12歳 4月22日生まれ

事故後の記憶障害の治療のため、ブルージェネシス総合病院に入院している。
ビアンカという猫を飼っている。



KANAME RYUMON

竜門 要

りゅうもん かなめ

CV:関 俊彦

物理学科2年

17歳 6月7日生まれ

明るく社交的な性格。
お金に困っているようで、
いつもアルバイトをしている。



AYAHIKO KIRYUIN

桐生院 綾彦

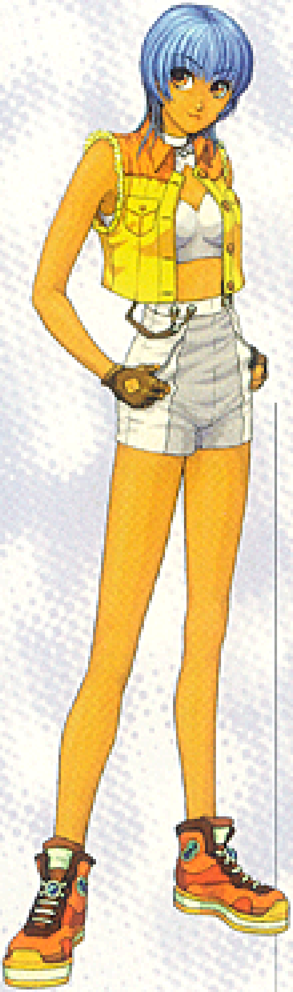
きりゅういん あやひこ

CV:置鮎 龍太郎

史学科3年

17歳 11月18日生まれ

物腰やわらかで礼儀正しい、
良家の御曹司。
家庭内の問題が原因で、人間不
信になっている。深雪の実兄。



IZUMI SUGIURA

杉浦 泉

すぎうら いずみ
CV:安達 忍
音楽科2年
16歳 8月1日生まれ

音楽科ピアノコースに在籍しているが、クラシックピアノは嫌い。
趣味のタロット占いは、学内でもよく当たると評判になっている。



TOMOMI SHINOHARA

篠原 智美

しのはら ともみ
CV:井上 喜久子
音楽科3年
17歳 2月29日生まれ

音楽科ピアノコースで、クラシックピアノの勉強をしている。同じ音楽科の泉とは犬猿の仲。



KENGO HAYAMI

速水 健吾

はやみ けんご
CV：速水 奨
スポーツ科3年
18歳 5月5日生まれ

スポーツ科で空手の稽古に励んでいる。正義感が強く、曲がったことが嫌い。守の幼なじみ。



KEISUKE IGARASHI

五十嵐 啓介

いがらし けいすけ
CV:井上 和彦
カメラマン
25歳 12月12日生まれ

弘樹の叔父・茂と組んで仕事をしているフリーカメラマン。過去に、ナイトメアが原因で親友を失い、助けられなかったことに責任を感じている。

AKIRA MITSURUGI

御剣 晃

みつるぎ あきら
CV:堀 秀行
科学庁所属
17歳 12月24日生まれ

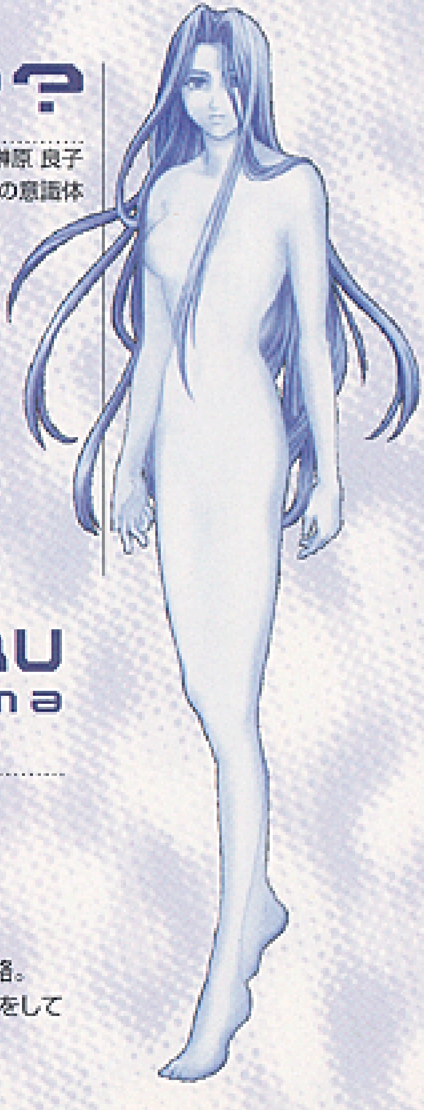
ブルージェネシスを管理する
科学庁の一員。
科学庁長官・御剣恭太郎の
養子で、天才と評価が高い。



???

CV:榊原 良子

弘樹の前に現れる謎の意識体





SHIGeRU

Katayama

片山 茂

かたやま しげる

CV:大塚 明夫

ルポライター

38歳

弘樹の叔父で、育ての親。
いいかげんで、ずぼらな性格。
オカルト関係の雑誌で仕事をしているフリールポライター。



RIKA KAMIJO

上条 里香

かみじょう りか
CV:井上 喜久子
スポーツ科1年
15歳

麻衣の親友でライバル。弘樹に麻衣を取られると思い、ヤキモチを焼く。

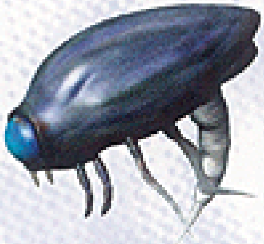


KYOUTAROU MITSURUGI

御剣 恭太郎

みつるぎ きょうたろう
CV:堀 秀行
科学庁長官
52歳

地位と名声を得るために、手段を選ばない欲深い小心者。



BUG
バグ



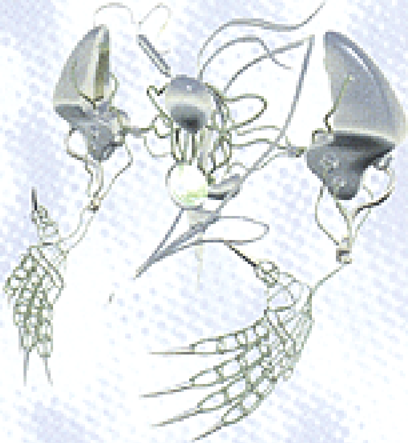
MONKEY
モンキー



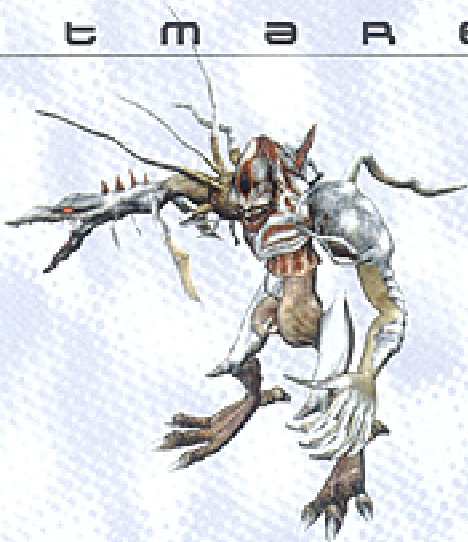
FROG
フロッグ



MASKFROG
マスクフロッグ



STEELWIRE
スティールワイヤー



DRAGONHEAD
ドラゴンヘッド



???

staff

キャスト
片山　弘樹 ■ 檜山　修之
速水　健吾 ■ 速水　奨
保坂　良太 ■ 田中　真弓
竜門　零 ■ 関　俊彦
大塚　守 ■ 緑川　光
桐生院　綾彦 ■ 置鮎　龍太郎
五十嵐　啓介 ■ 井上　和彦
影守　聖 ■ 三木　眞一郎
御剣　晃 ■ 堀　秀行
朝倉　優美 ■ 白鳥　由里
矢沢　麻衣 ■ 長沢　美樹
霧原　智美 ■ 井上　喜久子
乾　沙夜香 ■ 勝生　真沙子
如月　美海 ■ 紗　ゆり
桐生院　深雪 ■ 矢島　晶子
杉浦　泉 ■ 安達　忍
ナビ ■ 高山　みなみ
葵 ■ 榊原　良子
片山　茂 ■ 大塚　明夫

片山 弘樹(少年時代) ■ 矢島　晶子
片山 弘一(少年時代) ■ 安達　忍
御剣　恭太郎 ■ 堀　秀行
片山　清一 ■ 大塚　明夫
上条　里香 ■ 井上　喜久子
影守　真由香 ■ 白鳥　由里
健吾の師匠 ■ 大塚　明夫
医学生A ■ 関　俊彦
医学生B ■ 緑川　光
医学生C ■ 置鮎　龍太郎
アナウンス ■ 榊原　良子
運転手榊原 ■ 堀　秀行
科学庁スタッフ ■ 井上　和彦
女子生徒 ■ 長沢　美樹

サーカディアスタッフ
ゲーム開発　有限会社アルヴィオン

プロジェクトマネージメント
乃一　文香

ゲームデザイン
米澤　利晃

アートディレクター
平岡　一郎

プログラムチーフ・アドベンチャープログラム
島田　学

バトル＆エフェクトプログラム
難波　啓二

マップ＆エフェクトプログラム
木戸　貴裕

メインシステムプログラム
米澤　利晃

シナリオ・スクリプトエディット
青木　香

モーションタイポグラフィックデザイン
平岡　一郎
村上　仁史

2DCGキャラクターデザイン
二羅　いさぎ

2DCGアニメーション
原田　真理

2DCGサブアニメーター
曽我部　裕子
山下　知重子

2DCGデザイン
二羅　いさぎ
左ん
古村　隆充

3DCGデザイン・ムービー
笹野　哲也
八田　幸司
吉光　隆雅
小松　直樹

3DCGモンスターデザイン・バトルエフェクト
吉光　隆雅

3DCGサーカディア＆イデアデザイン・ムービー
乃一　文香

3DCGサブイデアデザイン
小松　直樹

3DCG現実世界デザイン
笹野　哲也
八田　幸司

ミニゲーム(かさねてPON)
難波　啓二

ミニゲーム(カーソルタイプ)
木戸　貴裕

パッケージ・解説書デザイン
村上　仁史

アシスタント(2DCGアニメーション)
前田　浩司
児玉　いずみ
福田　浩章
井上　真理子

アシスタント(2DCGデザイン)
山口　幸司
中條　有人
石垣　直樹

アシスタント(スクリプトエディット)
石垣　直樹

アシスタント(3DCGイデアデザイン・ムービー)
奥田　哲也
木村　博

アシスタント
米澤　真弓

ミュージック・サウンドエフェクト
有限会社デザートプロダクションズ

中馬　淳
竹ノ内　裕治
隆下　真由子
衛藤　秀幸
末広　順一

サウンドコーディネーター
藤澤　孝史

レコーディングエンジニア
関　正道
高田　征典

ダイアログディレクター
鳥島　和也 (X-1)

プロダクションマネージャー
河越　美帆 (東北新社)

パッケージコーディネート
小宮　浩典
鈴木　宏枝 (SMC)

解説書編集
安原　健一郎 (豊玉屋)

SCEI QA チーム
RAY
岡田　安弘
広渡　大輔
遠藤　美香
太田　浩司
坂本　達早
大木　宣和
SANTA

くろおきな
中村　昭子
高橋　美里
ヒイロ・K
荒井　美樹
佐々木　基

プロモーション
佐伯　雅司
小室　吏
山口　光秀

販売企画
増山　直史

スペシャルサンクス
小谷　浩之
高橋　宏典
梶　雅行 (瓦割り)
森鼻　裕子
中澤　勇
すさみ
Addie Software

ディレクター
吉川　太

プロデューサー
桐田　富和

スーパーバイザー
宮田　敏幸
長崎　行男

エグゼクティブプロデューサー
佐藤　明

©1999 Sony Computer Entertainment Inc.

使用上のご注意

●このディスクは家庭用ビデオゲーム・コンピュータ“PlayStation”専用のソフトです。他の機種でお使いになると、機器等の故障の原因や耳等の身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●このディスクは NTSC | J マークあるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の“PlayStation”にのみ対応しています。海外仕様の“PlayStation”では使用できません。●「解説書」および“PlayStation”本体の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい使用方法でご愛用ください。

●このディスクを“PlayStation”本体にセットする場合は、必ずレーベル面（タイトル等が印刷されている面）を上にしてください。また、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後“PlayStation”本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープンボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●ディスクは両面とも、指紋、汚れ、傷等をつけないように取り扱ってください。またシール等を貼付したり、鉛筆、ペン等で文字や絵を書かないでください。●ディスクが汚れた時はメガネふきのような柔らかい布で、内周から外周に向かって放射状に軽く拭き取ってください。その時、レコード用クリーナーや溶剤等は使用しないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤等で補修されたディスクは誤作動の原因になりますので絶対に使用しないでください。●直射日光のあたる場所、暖房機器の近く等高温の所には保管しないでください。また、湿気の多い所も避けてください。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損等に関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。

●“PlayStation”本体をスクリーン投影方式のテレビ（プロジェクション・テレビ）には絶対接続しないでください。残像光量による画面焼けが生じることがあります。●ソフトによってはメモリーカードが必要な場合があります。「解説書」で確認してください。

健康上のご注意

●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。また、プレイ中の画面を見ていてこのような症状が起きた場合は、すぐに中止し医師の診察を受けてください。

GARAGE http://www.scei.co.jp/

"GARAGE"はインターネット上で"PlayStation"の最新情報をお届けする、Sony Computer Entertainment Inc.のホームページです。



SCPS 10077～8

©1999 Sony Computer Entertainment Inc.
"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
WARNING: All rights reserved. Unauthorized duplication is a violation of applicable laws.